

2012年3月期第1四半期決算 カンファレンスコール質疑応答概要
(2011年7月28日)

Q. 2012年3月期第1四半期の連結業績について、社内計画に対する進捗を伺いたい。

A. 社内計画を上回り、順調に推移しました。

Q. モバイルコンテンツ事業の開発者数および現在の開発ライン数を教えてほしい。

A. 国内で約60名、海外で約40名、合計100名ほどの開発者が所属しています。今期はカブコンブランドで10作以上、ビーラインブランドで8作の新規タイトルの配信を予定していますので、これらの計画に見合った人員数であるとお考えください。

Q. ビーラインブランドの新規大型タイトルはいつ配信されるのか。

A. 下期以降の新規タイトルの開発は順調に進んでいます。配信時期に関しては、営業戦略上の適切な時期に改めてお知らせいたしますので、ご了承ください。

Q. モバイルコンテンツ事業の第1四半期実績における売上構成比率を伺いたい。

A. SNS、スマートフォン向けの売上を合わせて約7割、フィーチャーフォン向けの売上が約3割となりました。

Q. モバイルコンテンツ事業の通期計画を修正する可能性はあるか。

A. 第1四半期の実績は当社の予想を上回り好調に推移しましたが、第2四半期以降の新規タイトルの動向などを注視する必要があるため、現時点では変更する予定はありません。

Q. 国内版の『スマーフ・ビレッジ』について、現在の状況を伺いたい。

A. おおむね想定通りに推移しており、ダウンロード数も伸長しています。

Q. 映画『スマーフ』が海外では7月に公開される予定だが、現時点で『スマーフ・ビレッジ』のダウンロード数に影響はあるか。

A. 現時点で大きな影響はありません。

Q. ソーシャルゲームのダウンロード数が順調に拡大しているのに対し、前期第4四半期と比較した場合の成長率が低い印象だが、理由を伺いたい。

A. モバイルコンテンツ事業の前期第4四半期からの減収の主な要因は、前期に一時的なロイヤリティ収入を計上しているためであり、課金収入の状況などの詳細は開示していませんが、当社として成長スピードが落ちているとは考えていません。

Q . iPhone 向けタイトルにおいて、ユーザーの課金時と収益計上のタイミングが大きく異なり、それが収益に影響しているということはあるのか。

A . 現時点で特に影響はありません。

Q . 今後、モバイルコンテンツ事業で注力する分野について伺いたい。

A . 「ビーラインブランド」を使用した海外向けソーシャルゲームの積極的な展開に加え、当第1四半期にサービスを開始した『戦国 BASARA Mobile』や『バイオハザード アウトブレイク サバイヴ』のように、パッケージソフトで生み出した「カプコンブランド」のソーシャルゲーム化に積極的に取り組んでまいります。

Q . 『モンスターハンターポータブル 3rd HD Ver.』など新規タイトルが発表されているが、通期のタイトル販売計画に変更はあるのか。

A . 現時点で変更はありません。新たなタイトルは営業上の適切なタイミングで随時発表いたします。

Q . 『モンスターハンターポータブル 3rd HD Ver.』の計画本数を教えてほしい。

A . 当タイトルの計画本数は公表していませんのでご了承ください。

Q . PSP®「プレイステーションポータブル」向けタイトルの HD 化には今後も取り組んでいくのか。

A . まず第1弾として『モンスターハンターポータブル 3rd HD Ver.』を発売いたします。その後の予定については柔軟に検討してまいります。

Q . 『ロックマン DASH3』の開発中止の背景について教えてほしい。

A . 諸般の事情を総合的に勘案した結果、誠に遺憾ながら開発中止という決断に至りました。

Q . 次世代機に向けた開発スタンスを伺いたい。

A . 当社の基本方針に変更はありません。これまで通り、マルチプラットフォーム戦略に基づき、ハードの特性に合わせた楽しさを提供できるゲーム開発に努めたいと考えています。